

# QUEER JA PELIT

Laura Hämäläinen

Tampereen yliopisto  
Informaatiotieteiden yksikkö  
Informaatiotutkimus ja interak-  
tiivinen media  
Pro gradu -tutkielma  
Toukokuu 2015

Tässä pro gradu -tutkielmassa käsitellään niitä roolipelien ominaisuuksia, joiden puitteissa pelaajan on mahdollista uppoutua peleihin, omaksua roolihahmoja, säädellä tunnetiloja, esittää poikkeavia tulkintoja sekä tutkailla ja kritisoida ympäröivää kulttuuria poistumatta kuitenkaan pelien synnyttämiltä turva-alueilta. Tutkielman pohjana toimii pro gradu Poikarakkautta tyttökulttuurissa – etnografinen tutkimus virtuaalisesta roolipeliyhteisöstä (Itä-Suomen yliopisto, 2012) sekä siinä käsitelty Prince Diaries -roolipeli.

Roolipelissä pelaajan on mahdollista vastaanottaa positiivisia ja negatiivisia tunnetiloja ja säädellä tunteiden sävyjä. Myös virtuaalisessa tilassa kirjoittamalla etenevä roolipeli pitää sisällään immersiiivisiä elementtejä, jotka voivat temmata pelaajan mukaansa. Roolipelin ja arkielämän suhde näyttäytyy monimutkaisena, sillä pelaajan kontrollointi saattaa olla ongelmallista ja peleihin liittyä häpeää, vaikka itse pelien sisältämät aiheet koetaan tärkeiksi.

Tutkielmassa tarkastellaan roolipelien tilallisuutta ja mekanismeja, joiden kautta roolipelit muotoutuvat suhteessa pelaajan identiteettiin. Vaikka pelit mahdollistavat irtiottoja ja kokeiluja, näyttäisi siltä, että pelaajan kokemusmaailma ja fyysiset piirteet, kuten ikä ja sukupuoli, kertautuvat otettujen roolien läpi. Juuri roolipeleissä voidaan joustavasti tutkailla eri sukupuoliä ja seksuaalisuuksia suhteessa normeihin. Sitä vastoin vallitsevan peliteollisuuden suhtautuminen seksuaalisia vähemmistöjä käsitteleviin peliaiheisiin on kompleksisempi.

Avainsanat: roolipelit, taikapiiri, immersio, diegesis, identiteetti

# Sisällysluettelo

1	JOHDANTO .....	1
2	PELIEN TILALLISUUS .....	2
2.1	Leikkiä taikapiirissä.....	2
2.2	Subjektiivinen flow .....	4
2.3	Diegesis, kaanon ja faanon .....	6
3	IMMERSION ELEMENTIT .....	9
3.1	Keho ja mieli immersion kourissa .....	9
3.2	Tunteiden säätely .....	12
3.3	Identiteettien testaus .....	15
4	KUN TEEMAT MERKITYKSELLISTYVÄT.....	18
4.1	Roolipelin addiktiivisuus.....	18
4.2	Häpeä osana pelaajuutta .....	20
4.3	Sukupuoli ja seksuaalisuus peleissä .....	23
5	LOPUKSI .....	26
	LÄHTEET .....	27

# 1 JOHDANTO

Pelitiloissa seikkailu ja kokeminen aiheuttavat käyttäjässä erilaisia tunnetiloja ja usein peli saattaa temmata mukaansa. Immersio ei kuitenkaan ole pelaajan itsesäätelyn ulottumattomissa, vaan sitä voidaan ohjailla valikoimalla ja käymällä läpi tiettyjä pelikokemuksia. Tässä pro gradu -tutkielmassa tarkastelen sitä, kuinka pelitilojen sisältämät ominaisuudet mahdollistavat immersiiivisen pelikokemuksen synnyn, kuinka immersio aiheuttaa positiivisia ja negatiivisia tunteita pelaajalle ja miten immersion sävyjä on mahdollista ohjata. Teoreettisen katsauksen pohjana toimii kirjoittamalla etenevä vuoropohjainen *Prince Diaries* -roolipeli ja sen pelaajien kanssa tehdyt haastattelut, joita olen käsitellyt pro gradussa *Poikarakkautta tyttökulttuurissa – etnografinen tutkimus virtuaalisesta roolipeliyhteisöstä* (Itä-Suomen yliopisto, 2012).

Pelitilojen turva-alueilla mahdollistuvat ympäröivän yhteiskunnan toimintamekanismien testaus sekä vallitsevien valtarakenteiden tarkastelu. Erityisesti roolipeleissä, joissa peli rakentuu narratiivin ja hahmon vuorovaikutuksessa, pystytään arvioimaan kriittisesti ja rikkomaan normeja ilman, että poistutaan suoja-alueilta tai asetutaan vaara-tilanteisiin. Tarkastelen PD-roolipelin queer-luentaa pelaajien maailmankuvana, jota immersiiiviset pelikokemukset vahvistavat. Pyrin myös osoittamaan, ettei seksuaalisuutta ja sukupuoli ole täysin mahdollista irrottaa pelaajasta, vaan ne kumpuavat otettujen roolien läpi.

## 2 PELIEN TILALLISUUS

### 2.1 Leikkiä taikapiirissä

Pelien tilallisuutta ja tilojen erityispiirteitä voidaan tutkia lähemmin hahmottamalla pelialueet osaksi *taikapiiriä* (magic circle). Katie Salenin ja Eric Zimmermanin mukaan taikapiiri on pelin luoma paikka ajassa ja tilassa, jossa peli tapahtuu. Peliin osallistuminen tarkoittaa taikapiiriin astumista tai sen luomista sillä hetkellä, kun peli alkaa. Piiri ei vaadi syntyäkseen fyysisiä komponentteja, kuten pelilautaa tai korttipakkaa, vaan pelitila rakentuu luonnollisesti, kun kaksi tai useampi pelaaja päättävät aloittaa pelaamisen. (Salen & Zimmerman 2004: 95.)

Ympäristönä pelitilat ovat turvallisia ja kontrolloituja, joissa pelaajat kokeilla uusia, pelottaviakin asioita ilman fyysisen vahingoittumisen uhkaa. Taikapiirin alueella aikuisenkin on lupa ottaa luonteelleen vastainen rooli, olla epäreilu, saapua riskialueille ja ylittää ne, leikkiä ja ”taantua” ilman paheksuntaa. Peleissä on sallittua tutkia ja kokeilla poikkeavia käyttäytymismalleja ja toimia tavalla, joka ei olisi sosiaalisessa kanssakäymisessä muutoin hyväksyttävää. Piirin ominaisuuksiin kuuluu siis mahdollisuus kokea asioita, joita ei oikeassa elämässä voida tai edes haluta saavuttaa. (Hopeametsä 2008: 190.) Pelaaja on kuitenkin koko ajan tietoinen pelin konstruoidusta luonteesta. Salen, Zimmerman ja taikapiirin ensi kertaa määritellyt Johan Huizinga ovat samaa mieltä siitä, että taikapiiriin astuminen on aina pelaajan oma valinta ja että pelaaja itse ylläpitää taikapiiriä pelin aikana. Huizinga kuitenkin keskittyy taikapiirissä tarkastelemaan pelin ja rituaalien välistä suhdetta ja näiltä osin se eroaa Salenin ja Zimmermanin muotoiluista. (Stenros 2014: 149–150, Salen & Zimmerman 2004: 452.)

Peleissä syntyvää todellisuutta ja taikapiiriä määrittävät ja rajoittavat pelien sisältämät säännöt, joiden rajoissa pelaajien on toimittava ollakseen osa taikapiiriä (Salen & Zimmerman 2004: 96). Jesper Juulin mukaan pelien luoma tila kumpuaa tasapainosta, joka hahmottuu sääntöjen ja fiktion välille (Juul 2005: 193). Peliin osallistuminen vaatii tiettyä fiilistä, sillä pelaajan on paitsi omaksuttava pelin säännöt myös sitouduttava noudattamaan niitä, jotta taikapiiri säilyisi eheänä. Salen ja Zimmerman kutsuvat tätä *leikilli-*

*seksi asenteeksi* (lusory attitude), ja he selittävät ilmiön ikään kuin sosiaalisena sopimuksena, joka hyväksytään nautinnollisen pelin saavuttamiseksi. (Salen & Zimmerman 2004: 97–98) Asenne sääntöjä ja niiden noudattamista kohtaan on ominaisuus, joka määrittää olemmeko hyviä vai huonoja pelaajia (pitäydymmekö säännöissä vai huijaammeko) ja joka kumpuaa jokaisesta pelaajasta itsestään. Emme siis voi käyttäytyä pelin hengen vastaisesti tai heittäytyä sääntömaailman ulkopuolelle, sillä silloin taikapiiiri rikkoutuu, emmekä enää ole osa peliä.

Pelikokemus on kytköksissä sekä sääntömaailmaan, joka aktivoituu taikapiiirin alueella, että psykologiseen virittäytymiseen, joka valmistaa meitä toimimaan pelin hengen mukaisesti. Tutkijoiden mukaan pelaaminen tarvitsee onnistuakseen *leikkisää mielentilaa* (being playful), joka voi johtaa *leikilliseen toimintaan* (ludic activities), joka ei kuitenkaan vielä välttämättä merkitse peleihin osallistumista. Leikillisessä toiminnassa ollaan kuitenkin jo askel lähempänä itse pelausta toimintona (game play). (Salen & Zimmerman 2004: 303.) Peleihin liittyy siis väistämättä leikinkaltaisia ominaisuuksia ja erityisesti roolipelit voidaan nähdä aikuisten leikillisenä toimintana, jolloin tekeydytään joskin toiseksi (pretend play). On havaittu, että live-roolipelaajilla on samat perustaidot ja kognitiivinen kapasiteetti kuin leikkivillä lapsilla ja larppaus on jossain määrin tulkittu paluuksi leikkisään lapsuusaikaan. Kummassakin toiminnassa on lisäksi samankaltaisia motiiveja, jotka ohjaavat tekemistä. (Rognli 2008: 203.)

Yleisön on usein vaikea seurata roolipeliä, erityisesti larppeja, joiden juoni muotoutuu minämuotoisena pelaajaa itseään varten (the first person audience). Kun pelaajat mukautuvat kuvitteelliseen maailmaan kuvitteellisen hahmon kautta, ulkopuolisen katsojan on miltei mahdotonta ymmärtää kaikkia pelitapahtumia. (Stenros & Montola 2010: 20.) Virtuaalisessa tilassa kirjoittamalla tapahtuva roolipelaaminen mahdollistaa roolihahmojen motiivien avaamisen myös pelin ulkopuoliselle yleisölle. PD-pelissä yhteisön ulkopuolinen käyttäjä voi seurata vaivattomasti pelin etenemistä, sillä lokitekstit, hahmopäiväkirjat ja fanifiktiot ovat luettavissa kaikille avoimilla yhteisö-sivuilla. Yleisönä toimii pääasiassa suomalainen *The Prince of Tennis* -manga- ja animesarjan ympärille muotoutunut fandom, joka entuudestaan tuntee pelimaailman, hahmojen luonteet sekä pelin noudattaman perusnarratiivin. Tilanne on erityisen edullinen yleisölle, sillä pelin

peruselementit on jaettu pelaajien ja yleisön välillä. Kuitenkin hahmojen toimintaa ja motiiveja ymmärtää parhaiten hahmoa liikuttava roolipelaaja.

Vaikka taikapiirin käsite on havaittu käyttökelpoiseksi välineeksi tarkastella pelien synnyttämiä tiloja ja niiden ominaisuuksia, on käsitettä myös kritisoitu. Tutkijat ovat kyseenalaistaneet, onko pelien ja arkitodellisuuden välille tarvetta vetää jyrkkää rakoa ja samalla huomauttaneet, että olisi tarpeellista päästä purkamaan pelejä ja arkea koskevis-  
sa keskusteluissa esiintyviä dikotomioita. Vaikka pelit ovat sosiaalisesti rakennettuja ja ne ovat jonkin verran irrallaan arjen tapahtumista, ei niitä voida täysin erottaa normaali-  
lista pelin ulkopuolisesta elämästä. Onkin havaittu, että pelitapahtumat ja niihin liittyvä  
elementit, kuten raha, status ja ihmissuhteet, voivat potentiaalisesti vaikuttaa pelaajan  
arkeen pelin päätyttyä. Metaforana taikapiirin käsitteen on katsottu yksinkertaistavan  
pelien ja maailman välisiä suhteita. Termi ei ota huomioon pelikonteksteja ja se on  
enemmänkin strukturaalinen jäsennostapa, joka korostaa pelitilan muotoa toiminnalli-  
suuden kustannuksella. Voidaan myös kyseenalaistaa oletamus siitä, voiko pelaaja aina  
erottaa saapuvansa taikapiirin alueelle eli hahmottaa pelitilanteita ja ei-peliä toisistaan.  
(Stenros 2014: 150–152)

## 2.2 Subjektiivinen flow

Tehokas peliin uppoutuminen synnyttää pelikokemuksen, erityisen *flow-tilan*, jolloin  
nautintoa tuottaa tunne siitä, että pystymme kontrolloimaan toimiamme ja tekeminen jo  
itsessään muodostuu palkinnoksi (Csikszentmihalyi 1991). Flow-tila on optimaalinen  
pelikokemus, jossa olemme osa peliä. Toiminta on paitsi haastavaa, myös emotionaali-  
sesti palkitsevaa, jolloin se on erityisen upottavaa ja mukaansatempaavaa (Dovey &  
Kennedy 2006: 104–105).

Immersio (josta lisää luvussa 3) on keino saavuttaa flow-tila, jonka aikana pelaajalle ei  
jää tilaa muille huolille tai epärelevanttien asioiden pohtimiselle, koska keskittyminen  
peliin on niin vahvaa (Csikszentmihalyi 1991: 71). Näin vahvaa immersiota ei ole aina  
mahdollista saavuttaa, vaikka mahdollisuus sisältyy aina pelitilanteisiin. Kuitenkin  
flow-tila voi löytyä myös peleistä, joissa design ei tue sitä. (Hopeametsä 2008: 190.)

Flow-teoriaa on kritisoitu siitä, että sitä on pelien tutkimisen työkaluna vaikeaa analysoida yksityiskohtaisesti. Flown toimivuus on myös kyseenalaistettu vapaa-ajanvieron tutkimuksessa, sillä se näyttäisi sopivat paremmin työn ja työtehtäviin liittyvien tilojen tutkimiseen. (Järvinen 2008: 104–105.)

Roolipelissä tapahtuvien flow-tilojen havainnoiminen on vaikeaa, sillä flow on aina pelaajalähtöinen, subjektiivinen kokemus (Hopeametsä 2008: 190). PD-pelissä flown havainnointi on vielä vaikeampaa, sillä peli etenee kirjoittamalla sähköisten välineiden kautta (sähköposti, chat) ja pelitila itsessään myös sijoittuu virtuaaliseen sfääriin (forum-sivut, blogit). Myös pelin vuoropohjainen luonne aiheuttaa sen, että peli etenee ajallisesti eri tahdissa sen mukaan, kuinka tiheästi pelaajat vastaavat toistensa viesteihin. Kuitenkin osa haastateltavista kuvailee roolipelien intensiivisimpiä pelisessioita tavoilla, joista voidaan hahmottaa flow-tilojen piirteitä. Vaikka vuorotellen kirjoittaminen ei pelillisesti ole kaikista upottavin tai mukaansa tempaavin pelimuoto, on silläkin potentiaalia kantaa pelaajaa flown kaltaisesti.

Kyky heittäytyä narratiivin vietäväksi on kyky. Yleisön odotuksiin usein kuuluu, että media tempaa mukaansa ja kuljettaa uusille alueille. Tätä kognitiivista ja emotionaalista kuviteltuun narratiiviin osallistumista kutsutaan *transportaatio teoriaksi*, jolla on voimaa ottaa haltuunsa. Jos transportaatiota ei tapahdu, mediakokemus tulkitaan virheelliseksi. Median kulutuksessakin tarvitaan siis flow-tiloja, jotka tekevät suhdestamme mediaan nautittavan. (Järvinen 2008: 169–171)

On hedelmällistä tulkita pelejä teksteinä ainakin kulttuurisessa mielessä, sillä pelaajat kohtelevat pelejä kuin tekstejä. Suhteessa peleihin tuotetaan merkityksiä ja muovataan suhdetta populaarikulttuuriin, synnytetään fanikulttuureja, pelilehtiä ja -tapahtumia. (Lauteren 2002: 218.) Esimerkiksi roolipeli voidaan tulkita kokonaisuutenaan tekstinä, jossa immersion elementtinä toimii narratiivi (Dovey & Kennedy 2006: 85). Sähköisissä ympäristöissä myös käyttäjän fyysinen olemus muuntuu teksteiksi, kun kirjoitamme ja muokkaamme käyttäjäprofiilia ja vaihdamme avatar-kuvia (Nakamura 2002: 35). Näin ollen virtuaalinen roolipeli voidaan tulkita kulkemisen välineeksi, sillä transportaatiota voi tapahtua monin eri metodein, kuten lukemisen, kirjoittamisen tai vaikkapa peligra-



fiikoiden kautta. Väline muokkaa tapaa, jolla tempaudumme tarinan mukaan. Aina kuleutuminen ei kuitenkaan ole nautinnollista, sillä se voi aiheuttaa pelkoja ja kyseenalaistaa uskomuksia. (Järvinen 2008: 170)

Usein pelitilassa toimiminen on jo itsessään nautinnollista, mutta keskittymisen intensiteetti voi laukaista flow-tilan, jolloin ympäröivä maailma ja sen huolet hämärtyvät. Pelitilat voivat kuitenkin muuttaa pelaajaa, sillä narratiivi kohdistaa pelaajaan uusia tilanteita, joiden mukaan hänen on toimittava. Kun pelaaja on avoin uusille säännöille ja uudelle tiedolle, hän saa nautintoa muutoksesta. Pelitilanteissa pakoa itsestä ja omista arjen huolista kutsutaan *leikilliseksi transportaatioksi* (ludic transportation). Ilmiö liittyy valmiuteen omaksua fiktiivinen hahmo sekä löytää ja testata toisia mahdollisia identiteettejä ja minuuksia. (Järvinen 2008: 188.) Pelien mahdollistamat identiteettikokeilut saattavat johtaa minäkuvan uudelleen muotoiluun, jolloin fiktiivisten maailmojen aatteet ja maailmakuvat tihkuvat meitä ympäröivään fyysiseen todellisuuteen.

### 2.3 Diegesis, kaanon ja faanon

Puhuttaessa tietokoneista ja peleistä toistuu kaksijakoinen narratiivi; utopistiseen kuvaan liitetään voimaantuminen ja ne mahdollisuudet, joihin tietokoneita käyttämällä pääsemme käsiksi; dystopisessa kuvassa taas olemme tietokoneiden ja -verkkojen uhreja, joilla ei ole pois pääsyä voimakkaan taian piiristä (Karlsen 2013: 35, 37). Näkökulmat osoittavat kuinka polarisoitunutta tietokoneisiin liittyvä keskustelu on, eikä niitä uusintamalla päästä käsiksi käyttäjän ja koneen väliseen hienojakoisempaan suhteeseen. On kuitenkin totta, että verkko mahdollistaa utopian synnyttämisen. Käyttäjä voi osallistua päätöksentekoon, koska hakkerointi, modaus ja tekemisen interaktiivisuus ovat tekoina paitsi demokratisoivia myös voimauttavia (Dyer-Witheford & De Peuter 2009: 189). Käyttäjän kyvykkyys hallita konetta liittyy osaksi identiteettiä, jolloin teknologien kompetenssi voidaan nähdä osana pelikokemusta (Dovey & Kennedy 2006: 64).

Pelejä ohjaavat usein pitkän ja lyhyen aikavälin päämäärät. Järvinen kirjoittaa: ”goals are often embodied into a character, which testifies for their omnipresent nature in the design and play of games.” (Järvinen 2008: 100). Toisinaan pelin päätarkoituksena on

nähty täydellinen hahmoimmersio, mutta pelisuorite tai tavoitteen saavuttaminen ovat myös tärkeitä kokemuksia (Stenros 2010: 300). Salenin ja Zimmermanin mukaan roolipelit ovat rajatapauksia, joissa ei etsitä voittoa tai voittajaa, vaan tilanteiden luominen sekä hahmon otto ovat jo itsessään pelissä voittamista ja riittävän palkitsevaa ja motivoivaa peliin osallistumiseksi. Roolipeleistä ei myöskään ole hahmotettavissa selvää loppukohtaa tai päätepistettä, eikä yhtä tavoitetta, jota kohti kaikki pelaajat pyrkisivät. Sitä vastoin roolipelissä on joukko mitattavissa olevia lopputuloksia, joita pelaaja voi valikoida. (Salen & Zimmerman 2004: 81–82.)

Roolipelissä pelaajan ja hahmon tavoitteet saattavat olla keskenään ristiriidassa tai pelin aikana tavoitteita ei saavuteta lainkaan. Teoria tukee havaintoa PD-peliä hallitsevan homoeroottisen queer-narratiivin kontrollista pelin alkuvaiheessa. Roolipelin tavoitteeksi muodostuu hahmojen homoseksuaalisuuden muovaaminen uskottavalla tavalla ja se, että hahmo ”tajuaisi” oman homoseksuaalisuutensa. Kun homoeroottinen subtekstinen narratiivi lopulta avataan, alkaa sen mahdollistamien osa-alueiden tutkailu, kuten seurustelu, parisuhteiden muovaus ja seksi. Mitä luultavimmin narratiivin avaaminen ja homonormatiiviset kumppanuudet johtavat lopulta roolipelin hiljentymiseen, sillä pelin päämotiivi ja tavoite on saavutettu. Roolipelille on siis toisaalta epäedullista saavuttaa narratiivinen lakipiste, sillä sen jälkeen peli alkaa hiljalleen hiipua ja yhteisön aktiivisuustaso putoaa. Juuri homoseksuaalisen identiteetin muotoilu sekä suhteiden kompleksisuus näyttäisivät olevan peliä eteenpäin ajavia voimia.

Pelien tuottaman fiktiivisen maailman *diegesis* on totuus siitä, mitä fiktiivisessä maailmassa esiintyy. Markus Montolan mukaan *diegesis* sisältää kaiken mitä tiedämme pelin maailmasta; materiaalisen todellisuuden, kaiken läpitunkevan historian, odotuksia tulevaisuuden tapahtumista sekä salattuja tunteita ja tietoa (Montola 2003: 82). *Diegesis* vertautuu mielenkiintoisesti fanikielen termiin *kaanon*, joka merkitsee faniuden kohteena olevan alkuperäisen median tuottamaa ensi silmäyksellä luettavissa olevaa kanonista lukutapaa. Vastavoimana kaanonille toimii *faanon*, joka on fanien pintaraapaisua syvempi tulkinta alkuperäismedian narratiivista. *Diegesis* kytkeytyy mielenkiintoisesti tähän kaksijakoiseen tulkintaan, jota säätelevät sekä originaalitekstien tuottajat että tekstien vastaanottajat. Populaarikulttuurin tuottajia ovat kirjailijat, käsikirjoittajat sekä tuo-

tantotiimit, kun vastaanottajina toimivat yleisö, käyttäjät ja faniyhteisöt. Kaanon ja faanon voivat toimia tulkintamalleina myös roolipeleille, jossa käsikirjoittajan luoma pelin maailma usein poikkeaa joiltain osin roolipelaajan pelimaailmasta tuottamasta tulkinasta. Montola kuitenkin huomauttaa, että verratessa vaikkapa roolipelien ja elokuvien fiktiivisiä maailmoja, on diegesiksessä eri sävyjä (Montola 2003: 83).

PD-pelin diegesis, narratiivi ja hahmot pohjautuvat *The Prince of Tennis* -alkuperäissarjaan, josta roolipelaajat lukevat kahta toisistaan eriävää tulkintaa; kanonisista, jossa seksuaalisuus on vaiettua tai näennäisen heteroseksuaalista sekä homoeroottista faania. Kanoninen ja fanoninen lukutapa säätelevät roolipeliä, mutta nekin ovat aina subjektiivisen luennan tulosta. Jokainen roolipelaaja synnyttää oman ymmärryksensä pelien fiktiivisestä maailmasta ja pelaus synnyttää interaktiota ja konflikteja maailmojen välille (Montola 2003: 83–84). Koska PD-pelin pelimaailma sisältää elementtejä sekä kaanon- että faanon-tulkintoista, muodostuu pelin diegesis näiden kahden lukutavan yhdistelmästä.

Pelit eivät ole ideologia-vapaita, vaan pelinsisäisiä ratkaisuja ohjaa paitsi peliympäristö, myös pelaajan sosiokulttuurinen tausta (Dyer-Witherworth & de Peuter 2009: 192). Peleissä on poliittista voimaa, jolla tuotetaan ja opetetaan katselijoille yhteiskunnallisia normeja. Kulttuurin kaupallistuminen ja teollistuminen ovat vaikuttaneet kulttuurisen tuotannon yhdenmukaistumiseen, jolloin tuotetaan vain yhtä todellisuutta, joka on havaittu taloudellisesti yhteiskunnalle edulliseksi. Silti pelien diegesis on joustava ja se mahdollistaa vastakkaisten tulkintojen tuottamisen. Erityisesti roolipeleissä on tilaa rakentaa ja testata hypoteettisia maailmoja sekä kritisoida vallitsevia oloja.

PD-pelissä korostuu homoeroottisuuden normi, joka kumpuaa pelaajien sisäisestä toiveesta toteuttaa ja ylläpitää tämänkaltaista fiktiivistä todellisuutta. Sukupuolijärjestelmän uudelleen muotoileminen roolipelin keinoin todistaa virtuaalisen utopian mahdollisuudet. Subtekstisissä fandomeissa on tiettyä tee se itse -asennetta, jonka kautta voidaan kritisoida vallitsevia yhteiskunnallisia oloja. PD-pelin diegesikseen kohdistetaan myös odotuksia, sillä sen oletetaan joiltain osin vaikuttavan reaalielämän asenteisiin.

### 3 IMMERSION ELEMENTIT

#### 3.1 Keho ja mieli immersion kourissa

Yksinkertaisimmillaan *immersio* voidaan määritellä interaktiiviseksi prosessiksi, jossa osallistumisen ja kokemisen kautta henkilölle syntyy kokemus tietystä pelistä (Dovey & Kennedy 2006: 8). Immersio tulkitaan pelaajan kokemuksena pelistä pelihahmon identiteetin kautta pelaajan ollessa pelihahmona (in-character), vaikka roolipelin aikana pelaajien mielentilojen ja identiteettien havainnoiminen ja hahmottaminen jälkikäteen voi olla vaikeaa (Harviainen 2012: 42). Siirrymme tietoisesti tai osin tiedostamatta osaksi kuviteltua hahmoa, koemme ja analysoimme pelitapahtumia ja juonen käännteitä hahmon kautta.

Tutkijat ovat jaotelleet immersiota erilaisiin kategorioihin pyrkiessään ymmärtämään ilmiön luonnetta. J. Tuomas Harviainen muotoilee immersion kohdistuvan kolmeen eri osa-alueeseen; immersion pelihahmoon, pelinarratiiviin sekä pelin edustamaan todellisuuteen. (Harviainen 2003: 4-5.) Harviaisen hahmottamat immersion tyypit ovat luetussa myös PD-pelistä; pelaajien suhde hahmoihin, roolipelin juonenkäänteisiin ja koko pelitodellisuuteen on intensiivinen ja osin jopa pakottava. Pelaamisen ja peliin liittyvän fanituotannon parissa käytetään aikaa muiden tehtävien kustannuksella. Samalla ylläpidetään suhdetta *The Prince of Tennis* -alkuperäissarjan kaanoniin, josta roolipelin tarina kumpuaa. Homoeroottiseksi kääntynyttä pelimaailmaa tukevat paitsi itse pelaajat ja roolipeliyhteisö, myös globaali fandom, jossa ylläpidetään homoeroottisesti sävytynyttä subtekstistä tulkintaa.

Roolipelaajien mukaan juuri uppoutuminen on edellytys pelin toimivuudelle erityisesti kirjoittamalla etenevässä roolipelissä, sillä pelin tavoitteena on ennen kaikkea hahmokehitys sekä sisäisten motiivien ymmärtäminen. Mitä paremmin yksittäinen roolipelaaja tavoittaa pelaamansa hahmon luonteenpiirteet, puhetyylin ja käytöksen, sitä sujuvammaksi ja nautittavammaksi yhdessä kirjoitettava roolipeli muuttuu. Yksittäisen pelaajan taito uppoutua sarjan ja roolipelin maailmaan on yksi merkki hyvästä roolipelaajuudesta

ja samalla se edistää koko roolipelin jatkuvuutta. Tämä on yksi syy sille, että PD-peli on omassa roolipeligenressään menestynyt ja pitkäikäinen roolipeli.

Usea PD-roolipelaaja tuntuu sopivan yhteen Harviaisen hahmottelemista LARP-pelaajatyypeistä *eskapistisen pelaajatyypin* kanssa. Eskapisti fantasioi pelissä ja taivuttaa vallitsevan todellisuuden hahmon tarpeiden mukaiseksi. Suhde pelihahmoon on intohimoinen ja suojelunhaluinen. (Harviainen 2003: 6.) Tämän tyyppinen pelaaja on roolipelissä usein menestyvä unelmapelaaja, jonka energiasta hyötyy koko peliyhteisö. Toisaalta eskapistin omistautuminen saattaa vaikeuttaa roolipelaamista, jos vastapelaaja kokee eskapistin ohjailevan myös omaa hahmoaan tämän luonteen vastaisesti (god-mode), kuten PD-pelissä saattoi tapahtua.

Harviaisen immersio-mallia laaja-alaisempi pyrkimys kuvata pelien kokemuksellista ulottuvuutta on immersion *SCI-malli*, joka muodostuu aisti-, haaste-, ja mielikuvitusperustaisesta immersioista. SCI-mallissa audiovisuaaliset ärsykkeet (sensory), tasapaino pelin haasteellisuuden ja omien taitojen, motoristen ja mentaalisten kykyjen välillä (challenge-based) sekä tarinaan ja pelimaailmaan uppoutuminen, pelihahmoksi ”tuleminen” (imaginative) rakentavat immersiiivisen kokemuksen. Nämä kolme immersion muotoa sulautuvat toisiinsa ja risteävät luonnollisesti pelien aikana. (Ermi & Mäyrä 2005: 6–8)

Kirjoitusvuorojen kautta rakentuvassa roolipelissä immersion elementit eivät pohjaudu yhtä vahvasti visuaalisiin, auditiivisiin (äänimaailma, surround-äänit) tai haptisiin (tuntopalaute, ohjaimet) rakennuspalikoihin, kuin pelitalojen kehittämässä massiivisissa verkkoroolipeleissä (MMORPG), joita kuvaamaan SCI-malli kehitettiin. Silti roolipelin digitaalisesta ympäristöstä on hahmotettavissa ominaisuuksia, jotka tukevat juuri kirjoittamispohjaisen roolipelin immersiiivisyyttä. Visuaaliset ja auditiiviset koukut haetaan roolipelin pohjalla olevan The Prince of Tennis -animen ja mangan katselu- sekä lukutilanteista. Hahmon ulkonäölliset piirteet, kuten silmät tai hiukset, hahmon piirtotyylit tai ääninäyttelijän työ rakentavat immersiiivistä kokemusta, jota vasten roolipelissä peilaututaan. Myös muu sarjaan kytkeytyvä visuaalinen tuotanto (fanitaide, oheistuotteet) auttavat syventymään fiktiiviseen maailmaan. Sarjan visuaalista henkeä toistetaan rooli-

pelin Livejournal-ympäristössä personoimalla hahmon blogi-päiväkirjan ulkoasua hahmolle sopivammaksi tai valikoimalla roolihahmolle käyttäjäkuvia. Tutkimuksessa onkin todettu, että virtuaalisissa tiloissa käyttäjien esittämät identiteetit perustuvat kielellisten ja visuaalisten palikoiden varaan (Nakamura 2002: 31).

Immersion luonteeseen kuuluu mukaansa tempaavuus, mutta uppoutuminen voi aiheuttaa myös negatiivisia tuntemuksia. Jon Doveyn ja Helen W. Kennedyn mukaan virtuaalisten pelien luonteeseen kuuluu käyttäjän kytkeytyminen vahvoihin emotioihin, jotka riippuvat käsillä olevasta peleistä, mutta ovat usein adrenaliini-pitoisia taistele tai kuole-tilanteita. Pelaaja saattaa myös menettää ajan ja paikan tajunsa sekä tajun omasta itsestään. (Dovey & Kennedy 2006: 8.) PD-pelissä pelilliseen immersioon kytkeytyvä *affektiivinen suhde* tiettyyn hahmoon synnyttää positiivisten lisäksi myös negatiivisia tunteita, kuten surua, ahdistusta tai toivottomuutta. Erityisen herkille roolipelaajille hahmon traagiset edesottamukset saattavat aiheuttaa masennuksen kaltaisia oloiloja. Kuitenkin on huomattava, että negatiiviset pelielementit ovat osa roolipeliä ja ne juuri ne tekevät pelimaailmasta realistisen ja samastuttavan. Ilman vaikeiden aiheiden käsittelyä pelit eivät olisi yhtä nautittavia eikä pelien avulla voitaisi yhtä sujuvasti problematisoida ympäröivää yhteiskuntaa.

Vaikka sarjan visuaalisesti ja auditiivisesti miellyttäväksi koetut elementit eivät välttämättä roolipelin aikana toteudu tai niitä ei voida toistaa pelihetkellä, ne panevat liikkeelle immersiiivisen kokemuksen, joka ulottuu katselusta ja lukemisesta roolipelin kirjoittamiseen saakka. Pelaajan vahva mielikuvituksen käyttö sekä eläytymiskyky tuottavat pelielämyksen, joka rakentuu valmiisiin tarinallisiin aineksiin ja hahmolunnehdintoihin. Jos immersio upottaa pelien maailmaan eri pelielementtien kautta, voitaisiin hahmottaa, että affektiivinen suhde on osa immersiota. Se puhuttelee pelaajaa emotioiden ja älyn kautta sekä toisaalta on tehokkaan immersion lopputuote. Immersio ja affektio ruokkivat toisiaan, ja vaikka immersiiivinen pelikokemus loppuisi, saattaa affektiosuhde jäädä elämään.

### 3.2 Tunteiden säätely

Peleissä otamme tietoisesti osaa konfliktitilanteisiin sekä valikoimme ja vastaanotamme haasteita. Tarkoituksena on altistua, pitää yllä ja saavuttaa tiettyjä ärsykeitä. Tätä kutsutaan *valikoivaksi altistumiseksi* (selective exposure). (Järvinen 2008: 107). Vaikka pelit tuottavat myös suurissa määrin turhautumista, kärsimystä ja ärsytystä, varsinkin jos vaikeustaso ja pelitaidot eivät kohtaa, on kyseessä kärsimystä hyvässä mielessä. On havaittu, että pelaajat hakevat pelistä positiivisia tuntemuksia ja saattavat saavuttaa nautintoa myös epäonnistumisesta (Järvinen 2008: 110). Pelimaailmoissa tunteita ja olotiloja voidaan manipuloida hetkellisesti turvallisessa ja kontrolloidussa ympäristössä.

Aki Järvisen mukaan pelitiloissa etsitään omia yksilöllisiä tuntemuksia sekä pyritään saavuttamaan tiettyjä tunnetiloja, jotka säilyvät jonkin aikaa pelitilanteiden päättymisen jälkeen. Järvinen puhuu *tunteiden säätelystä* (mood management), jolla pelaaja vaikuttaa omaan olotilaansa pelien kautta (Järvinen 2008: 108). Peleistä haetaan siis tarkoituksenmukaisesti tiettyä fiilistä, jonka saavuttaminen on osa pelikokemusta. Pelien synnyttämät mielialat voivat kestää tunteja tai kuukausia riippuen siitä, miten syvälle peliin pelaaja on päässyt (Järvinen 2008: 111).

Perusluonteeseemme kuuluu hakeutua stimuloiviin ympäristöihin, kuten kasinoille tai elokuvateattereihin, joissa voimme kokea jännitystä ilman todellista vaaraa. Säätellemme tunteita ympäristöjen ja toimintojen kautta. Pelit eivät vaadi meitä siirtymään tiettyyn paikkaan, vaan ne luovat tilanteita, joissa tunteiden säätelyä tapahtuu. (Järvinen 2008: 108–109.) Tunnetilojen manipulointi pelitapahtumien kautta on roolipeleissä vahvasti kytköksissä roolihahmon kohtaloon. Stenros ja Montola toteavat osuvasti: ”...in roleplaying games you replace your worries with the worries of the character.” (Stenros & Montola 2010: 25.) Roolipelissä jätämme taakse oman arkemme rutiinit, ympäristöt, roolit, huolet ja vastuut ja otamme vastaan hahmon kuvitteellisen elämäntilanteen.

Toisinaan saattaa olla, että roolipelaajalla on vaikeuksia erottaa itsen ja hahmon välisiä rajoja. Tällöin pelaajan ja hahmon persoonallisuuksien rajat häilyvät, vuotavat ja sekoittuvat keskenään (character bleed) (Pedersen 2010: 297). Pelaajan ja hahmon välisiä ra-

ja-aitoja tarkoituksella heikentämään kehittyneiden roolipelien (bleed play) tavoitteena on ylläpitää taikapiirin mahdollistamaa sosiaalista alibia, jonka puitteissa pelissä tapahtuu epätavallisia asioita. Samalla hahmovuotoja synnyttävät pelit pyrkivät heikentämään pelien synnyttämää *suojaavaa kehystä* (protective frame), jolloin voimakkaiden tunteiden tutkimus mahdollistuu. (Montola 2014: 155.) Erityisesti äärimmäisiä aiheita ja ilmiöitä, kuten seksuaalista hyväksikäyttöä ja väkivaltatilanteita, voidaan hahmottaa ja käsitellä raja-aitoja heikentävien pelien kautta.

Markus Montolan mukaan taikapiiri on metafora ja ritualistinen sopimus, jonka puitteissa ulkoiset motivaatiot ja henkilökohtaiset tarinat tulisi jättää pelien ulkopuolelle, samoin kuin pelitapahtumia ei saisi ottaa osaksi arkielämää. Pelitapahtumille annetaan taikapiirissä siis tietty sosiaalinen merkitys. Kuitenkin pelien kehykset ovat sosiaalisesti tuotettuja ja jaettuja, joiden tehtävänä on metakommunikatiivisesti muistuttaa pelaajaa, että ”tämä on (vain) peliä”. Reuna-alueet eivät myöskään ole kiinteitä, vaan ne läpäisevät, jolloin ulkoiset tekijät vaikuttavat pelinsisäisiin tapahtumiin. (Stenros 2014: 154–158)

Pelaajan todellisten ja hahmon fiktiivisten elämäntilanteiden onkin todettu vaikuttavan pelitapahtumiin ja mielentiloihin. Pelaajan arkielämä saattaa vaikuttaa roolipelin kulkuun (bleed in) tai roolipeli saattaa turvakehikosta huolimatta vaikuttaa pelaajaan (bleed out). Ilmiössä on samankaltaisuuksia hahmoimmersion kanssa, varsinkin silloin, kun peli aiheuttaa suoranaisesti samankaltaisia reaktioita pelaajalle kuin pelihahmolle (direct bleed). (Montola 2014: 155.) Yhdistämällä tabuja rikkovia narratiivisia aiheita eri pelitekniikoihin voidaan hämmentää hahmon ja pelaajan välistä rajanvetoa ja tuoda vaikeita aiheita pelaajien lähelle.

Perinteisesti on nähty, että roolipeli on ohi heti pelin päätyttyä, eikä siihen voi enää palata (Montola & Stenros 2008: 6). Roolipelejä, kuten larppeja, voidaan dokumentoida pelien aikana valokuvaamalla tai hahmopäiväkirjoja kirjoittamalla, mutta pelitilanteita on mahdollista kerrata vain muistojen kautta. Kun roolipeli etenee kirjoittamalla, on kyseessä orgaanisempi ja luonteeltaan jatkuvampi pelitilanne. Roolinotto ulottuu pitemmälle aikavälille, kuin perinteisissä roolipeleissä, kun pelin kulkuun vaikuttavia



sähköposteja ja chat-viestejä kirjoitetaan kirjaston tai yliopiston tietokoneilta. Roolin ottamisen ja roolista poistumisen rajaa on vaikea hahmottaa eikä pelillä ole selkeää päättymispistettä. Tällöin ei roolipelin tapahtumien jälkipuinti auta vaikeiden peliaiheiden käsittelyssä (Montola 2014: 164).

Roolipelissä negatiivinen pelikehitys vaikuttaa herkimpiin pelaajiin fyysisenä pahana olona, jos hahmoimmersio on syvä. Tutkimukset osoittavat, että larpeissa vahvat immersiiiviset roolipelikokemukset johtavat usein ahdistukseen pelihahmon kohtalosta. Esimerkiksi suomalaisessa *Groud Zero* larpissa pelaajat viettivät pommisuojaossa 24 tuntia paossa ydinlaskeumaa. Pelitilanteen päätyttyä pelinjohtajat kertoivat ainakin kahden nimeltä mainitsemattoman hahmon kuolevan säteilysauteen. Epätietoisuus oman hahmon kohtalosta aiheutti stressiä ja spekulatiota pelaajien kesken, joita työstettiin vielä kauan roolipelin päättymisen jälkeen. (Hopeametsä 2008: 194–195.)

Roolipelaajat ottavat tarkoituksella osaa äärimmäisiä aiheita käsitteleviin roolipeleihin tavoitteenaan läpi käydä positiivis-negatiivisia kokemuksia roolipelien keinoin. Pelaajat usein valikoivat itselleen kaikista vaikeimmin pelattavissa olevan hahmon, jotta pelikokemuksesta muodostuisi mahdollisimman intensiivinen. Tällöin pelin yhdeksi tavoitteeksi muodostuu juuri vastenmielisten asioiden käsittely, paha olo ja inhotus. Pelaajat eivät kuvaile kokemuksiaan hauskoiksi, mutta yhtä kaikki ne ovat voimakkaita ja palkitsevia, kun tunteiden kirjo vaihtelee pelin aikana melankoliasta suruun ja helpotukseksi epätoivoon. Synkkien tunteiden käsittely ja ymmärtäminen ovat syy äärimmäisten roolipelien pelaamiselle. (Montola 2014: 159, 161–162)

Pelien vaaratilanteita ja pelkoja tarkasteltaessa onkin syytä huomioida, että pelejä suojaava psykologinen kupla ei ole yhtenäinen ja jaettu, vaan se luodaan, ymmärretään ja tulkitaan aina henkilökohtaisella tasolla. Tämä voi johtaa eriäviin tulkintoihin siitä mikä on leikillistä toimintaa ja mikä ei. Vaikka peleissä stressaavat tilanteet voidaan kohdata suoja-alueella, emme voi olla varmoja siitä, kuinka pelaaja kokee vaaralliset ja pelottavat juonenkäänteet tai missä kulkee henkilökohtaisen sietokyvyn rajat. (Stenros 2014: 163)

On huomioitava, että PD-pelissä roolipelin ja fanituotannon maailmaan uppoutuminen toimii kaksisuuntaisesti; välillä luetaan tarkoituksenmukaisesti masentavia tekstejä ja ”vellotaan” negatiivisissa tunnetiloissa; välillä taas luetaan iloisia fanifiktioita ja loki-tekstejä, kevennetään omaan elämän ongelmia. Tunteiden säätelyyn kietoutuvat sekä pelaajan halut että tarve ”masistella” ja viihtyä pelin maailmassa. On tunteiden säätelyn tavoitteena sitten mikä tahansa tunnetila, pelaajien on mahdollista säädellä tuntemuksien eri sävyjä, joita he haluavat kokea ja vastaanottaa.

### 3.3 Identiteettien testaus

Mielihyvää syntyy peleissä eri tasoilla; psykoanalyttisellä tasolla alitajunta ohjaa mielihyvän syntymistä, esimerkiksi katsominen tai vastakarvainen tulkinta tuottavat nautintoa, sosiaalisella tasolla mielihyvää tuottaa oman sosiaalisen identiteetin asemointi suhteessa peliin ja fyysisellä tasolla tunne itsensä kadottamisesta, myös seksuaalisessa mielessä, tuottaa nautintoa (Lauteren 2002: 219–221). Nautinnon syntyminen on sidoksissa pelaajan identiteettiin ja siihen, kuinka identiteettiä venytetään suhteessa pelin esittämään kertomukseen. Tulkintojen tuottaminen peliteksteistä muovaa identiteettiämme, mutta myös tuottaa mielihyvää ja vahvistaa pelikokemusta.

Samastuminen pelien hahmoihin on yksi tapa etsiä ja vahvistaa omaa identiteettiä. Samalla omien tunteiden ja käsitysten tunnistaminen ja käsittely helpottuu. Pelihahmon liikuttelu pelaajan toiminnan seurauksena antaa mahdollisuuden toteuttaa stressaavia ja dramaattisia juonenkäänteitä turvallisessa ympäristössä ilman, että kukaan loukkaantuu oikeassa elämässä. Samalla ikään kuin pohditaan ratkaisuja ja toimintakuvioita tulevia ongelmia varten. (Dyer-Witheford & de Peuter 2009: 192.) Samalla roolipelit ovat tehokkaita työkaluja, kun halutaan tutkia todellisuutta sosiaalisena konstruktiona ja mallintaa omaa identiteettiämme suhteessa normeihin. Jaakko Stenrosin mukaan *Mellan himmel och havn* -larpin keskiössä olivat perhe, sukupuoli, heteroseksuaalisuus ja monogamia. Peli käsitteli myös homo- ja biseksuaalisuuksia pelaajille tuntemattomien perhemallien kautta. Roolipelin jälkeen pelaajat jäivät pohtimaan omia oletuksiaan seksuaalisuudesta, sukupuolesta sekä parisuhteista ja roolipelillä todettiin olleen: ”an overall

queering effect” (Stenros 2010: 160, 161167). Roolipelit voivat siis avata ajatusmalleja, joiden pohjalta ympäröivää yhteiskuntaa arvioidaan uusista näkökulmista.

Roolissa emme voi epäonnistua ja tämä mahdollistaa kokeilut oman minämme ulkopuolelle (Stenros & Montola 25). Koska roolipeli muotoutuu aina suhteessa arkielämään, hahmoon ponnistetaan oman elämäkokemusten kautta ja pelaajan luonne, tilannetaju sekä kyky asettua toisen henkilön saappaisiin muovaavat roolipelin etenemistä. Myös sukupuoli ja sosiaalinen asema vaikuttavat pelien tulkintaan. Tutkijat huomauttavat, että naispelaajat tuottavat erilaisia merkityksiä pelien teemoista tai saattavat tehdä peliteksteistä poikkeavia luentoja. (Bryce & Rutter 2002: 248.)

Sukupuoli ja sosiaalinen asema vaikuttavat myös sähköiseen minäämme, jonka luomme virtuaalisiin tiloihin. Online-identiteettimme *avatar* on väline, joka kuljettaa meidät chat-huoneisiin, foorumeille ja pelialueille ja joka valtaamalla meidän on mahdollista olla vuorovaikutuksessa toisten käyttäjien kanssa (Dovey & Kennedy 2006: 91). PD-pelissä vallitseva hahmotyyppi on homoseksuaalinen japanilainen nuori mies, jonka tyypillinen pelaajatyyppe on suomalainen hetero- tai biseksuaalinen nuori nainen. Näin ollen on luonnollista, että pelissä luotu homokuva ei täysin vastaa homoseksuaalista miestä, mutta kyseessä ei myöskään ole homoseksuaalin arkkityyppi. Hahmo on sitä vastoin feminiinin läpi suodattunut, tunteikas ja ylianalysointiin pyrkivä. Lisa Nakamura huomauttaakin, ettei sosiokulttuurisia tekijöitä, kuten ikää, rotua, vammaisuutta, seksuaalisuutta tai sukupuolta, voida irrottaa käyttäjästä vaan ne kumpuavat virtuaalissa otettujen roolien läpi (Nakamura 2002: 31).

Ilmiö on todellinen, vaikka kyberavaruus on tulkittavissa rikkaiden maiden hallitsemana valkoihoisena ja keskiluokkaisena monokulttuurina, joka tukahduttaa minoriteetit. Käyttäjää rohkaistaan rakentamaan erilaisia identiteettejä eri palveluihin, ottamaan uusia nimimerkkejä ja täyttämään profiileja haluamillaan tavoilla. Näyttäisi kuitenkin siltä, että valtakulttuurista poikkeavaa rotua ja sukupuolta peitellään tai että profiilit perustuvat identiteettifantasioihin ja (stereotyyppisten) kulttuuristen piirteiden lainaukseen. Nakamura kutsuu identiteetti-kokeiluja *identiteettiturismiksi*, jonka seurauksena länsimainen mies voi muuntautua turvallisesti japanilaiseksi samuraksi ilman vaaraa siitä,

että hänet virtuaalin ulkopuolella yhdistettäisiin vähemmistökulttuureihin. (Nakamura 2002: 17, 32, 40.)

Silti käyttäjän läsnäolo sähköisessä ympäristössä rakentuu aina hänen yksiköllisille kokemuksilleen sukupuolesta, seksuaalisuudesta ja rodusta. Myös virtuaalisissa peleissä roolinoton aikana olemme sidoksissa fyysiseen olemukseemme ja identiteettiimme, jotka osaltaan muovaavat peliä ja sen etenemistä. Seksuaalisuuden ja sukupuolen kumpuaminen läpi otettujen roolien selittää sen, miksi homoseksuaaliset poikahahmot käyttäytyvät pelissä tunteikkaasti ja analysoivat ihmissuhteita perinpohjaisesti. Roolipeleissä onkin hyväksyttyä uhrata todellisuuden korrekti paikkansapitävyys nautinnollisemman pelin tuottamiseksi. Silti tavoitteena on luoda tarpeeksi samankaltainen tarina tai maailma, jotta roolipeli säilyy osallistavana. (Harviainen 2012: 31–32.) PD-pelissä seksuaalisuuden ja sukupuolen tihkumisen seurauksena (eräänlainen character bleed tämäkin) lesbo- ja biseksuaalisten pelaajien halu saattoi siirtyä roolihahmojen välisestä suhteesta ja kohdistua lisäksi myös vastapelaajaan. Tällöin joidenkin hahmoparitusta pelaavien tyttöjen välille syttyi parisuhteita.

## 4 KUN TEEMAT MERKITYKSELLISTYVÄT

### 4.1 Roolipelin addiktiivisuus

Virtuaalisuus näyttää sisältävän piirteitä, jotka mahdollistavat riippuvuussuhteitten syntymisen käyttäjän ja tietokoneen tarjoamien yhteisöjen sekä palvelujen välille. Pelien liiallinen upottavuus kuuluu immersion ongelmiin. Pelaajien tulkitaan muuttuvan kriittikkiin kykenevistä käyttäjistä/tuottajista passiivisiksi kuluttajiksi, jotka eivät enää kykene reagoimaan oikean elämän haasteisiin. Samalla pelaaja ikään kuin jää pelintekijöiden armoille, kun peliä ei enää voida arvioida median ulkopuolelta. (Dovey & Kennedy 2006: 9–10.) Samankaltaisia kommentteja on usein esitetty tutkittaessa fanisuhteita ja erityisesti tyttöjen fanius on nähty kriittikittömänä vastaanottona, johon ei sisälly omia tulkintoja tai tuottajuutta. Laajemmin tulkittuna mielikuvat internet- ja peliaddiktioista kumpuavat tulevaisuuden pelosta, joka liittyy teknologiseen muutokseen (Karlsen 2013: 32).

Onkin totta, että virtuaalisessa sfäärissä käyttäjän suhteissa medioihin ilmenee addiktiioon viittaavia vivahteita. Esimerkit osoittavat, että pelaaminen, lukeminen ja katselu aiheuttavat pakottavaa toistoa ja näihin elämyksiin on mahdollista jäädä koukkuun tavoin, jotka eivät ole käyttäjän hallittavissa. *The World of Warcraft* -verkkopeliä tutkinut Faltin Karlsen havaitsee samankaltaisia riippuvuutta aiheuttavia elementtejä sekä psykologisia mekanismeja tietokonepelien ja uhkapelien väliltä. Nämä elementit voivat potentiaalisesti aiheuttaa laajaa pelaamista. Verkkopelit ovat kuitenkin rakenteeltaan monimutkaisempia ja heterogeenisempiä kuin uhkapelit, eikä niitä voida kategorisoida samalla tavoin. (Karlsen 2013: 54; 2010: 158.)

Karlsen hahmottelee tutkimuksessaan kolme eri pelaajakategoriaa; pitkällisistä haitallisista sekä lyhytaikaisista haitallisista pelaamisen vaikutuksista kärsivät pelaajat sekä ne pelaajat, joille ei koitunut haitallisia vaikutuksia. Ensimmäinen joukko kärsi pelaamisen vaikutuksista sosiaalisiin suhteisiin, työhön ja opiskeluun. Toiselle joukolle pelaaminen aiheutti ajoittaista riippuvuutta, joka ei kuitenkaan vaikuttanut suuresti elämän eri osa-

alueisiin. Kolmas pelaajajoukko osasi tasapainottaa pelaamisen ja arkielämän haasteet ilman vaikeuksia. (Karlsen 2013: 97.) Vaikka PD-roolipeli ja Wow eroavat peliympäristöiltään ja -periaatteiltaan toisistaan suuresti, on kummankin pelin haastatelluilla yhteneväisiä kokemuksia pelien upottavuudesta ja pelien aiheuttamasta pakottavasta toistosta. Kummatkin pelaajaryhmät raportoivat ajantajun kadottamisesta pelin aikana (Karlsen 2013: 100). Samoin Wow-pelin tavoitteet näyttävät yhteneväisiltä PD-pelin kanssa; tavoitteena ei ole niinkään välttämättä voittoa mitään, vaan kehittää hahmoa, jotta pelissä voitaisiin saavuttaa enemmän (Karlsen 2013: 58–59). Roolipelissä selkeän loppupisteen puuttuminen osaltaan ruokkii addiktiivista pelausta.

Pelimaailmoissa on mahdollista saavuttaa ihailua, suosiota ja kohottaa omaa statustaan verrattuna muihin pelaajiin. Pelissä saavutetut sosiaaliset suhteet ovat myös tärkeitä ja pelaajat ovat valmiita matkustamaan pitkiäkin matkoja tavatakseen pelikavereita pelin ulkopuolella. (Karlsen 2013: 100, 103, 106, 110.) Pelin sosiaalinen luonne saattaa ylläpitää yksittäistä pelisessiota, jos vastapelaajan tai peliryhmän luottamusta ei haluta pettää. Sosiaalinen paine osallistua peliin säännöllisesti voi myös olla huomattava. Erityisesti roolipelien luonteeseen kuuluu, ettei pelin juoni etene ilman vuorovaikutusta ja yhteistyötä vastapelaajan kanssa. PD-pelissä pelinjohtaja on ottanut aktiivisen roolin houkutellakseen pelaajia lokien ääreen esimerkiksi järjestämällä peliin erilaisia teemapäiviä sekä muuten rohkaisemalla rivipelaajia pelaamaan aktiivisemmin.

Äärimmäisten roolipelien aiheuttamia positiivis-negatiivisia tunteita tutkineen Markus Montolan kuvaama *The Journey* -roolipeli ei etukäteen vihjaa, kuinka äärimmäisiä aiheita, kuten murhaa ja kannibalismia, pelinarratiivissa käsitellään. Silti pelaajat raportoivat näinkin äärimmäisen roolipelin kesken jättämisen olleen vaikeaa, vaikka osa pelaajista koki pelin epämiellyttäväksi. Säännöt mahdollistavat ja rohkaisevat roolipelin lopettamiseen, kun aiheet käyvät liian ahdistaviksi, mutta toisten pelaajien immersion tai pelikokemuksen keskeyttäminen ei ole helppoa. Peliä saatetaan jatkaa kunnioitukselta muita pelaajia kohtaan. Toisaalta vaikeat juonenkäänteet halutaan kestää läpi ja selviytyä, jolloin riemua tuottaa narratiivin loppuun saattaminen. (Montola 2014: 163–164)

Vaikka usein pelaamisen päätarkoituksena on viihtyä, pelaaminen täyttää myös sijais-tehtäviä. Pelit saattavat rentouttaa, viedä ajatukset pois oman elämän ongelmista tai vaikkapa hetkellisesti lievittää sydänsuruja (Karlsen 2013: 100, 105). Pelien pariin ha-keudutaan tietoisesti tai tiedostamatta, kun haluamme paeta ympäröivää todellisuutta. Tällöin päämääränä saattaa olla juuri ajan ja paikan hetkellinen kadottaminen, jotka voivat tuntemuksina olla helpottavia. Prince Diaries -roolipelin koukuttavuutta lisäävät paitsi roolipelauksen palkitsevuus, myös kannustava ja aktiivinen peliyhteisö, globaalin faniyhteisön fanituotanto sekä alkuperäismedian koukuttavat elementit. On kuitenkin todettava, ettei kaikkien pelaajien suhde roolipelaukseen ja siihen liittyvään mediaan näytä olevan riippuvuutta aiheuttava.

## **4.2 Häpeä osana pelaajuutta**

Kun ilmiö tai alakulttuuri tulkitaan sosiaalista järjestystä uhkaavana, syntyy moraalinen paniikki, joka usein kohdistuu nuorisoon ja nuorisokulttuureihin (Karlsen 2013: 430). Tällöin vanhempi sukupolvi ja erityisesti vanhemmat saattavat kokea epätietoisuuden aiheuttamaa ahdistusta. Vanhempien huoli lasten pelaamisesta vaikuttaa paitsi lapsiin ja nuoriin, myös nuorten aikuisten pelaamiseen. Vanhempia saattaa huolestuttaa pelien parissa vietetyn ajan määrä ja sen vaikutukset opiskeluun ja sosiaalisiin suhteisiin. Pela-us saatetaan tulkita oppimista ja sosiaalisia suhteita vastakkaisiksi, vaikka on todettu, että pelatessa tietopohja lisääntyy ja ystävyyssuhteita solmitaan aktiivisesti (Karlsen 2013: 98, Järvinen 2008: 189).

Faltin Karlsen selvitti, kuinka vanhemmat suhtautuvat Wow-pelaajien pelin parissa vie-tetyn ajan määrään. Haastateltavien mukaan vanhemmat saattoivat kyseenalaistaa pe-laamisen, jos siihen käytetään runsaasti aikaa. Jos koulutyöstä ja sosiaalisista suhteista huolehditaan rinnakkain pelaamisen kanssa, ei konflikteja välttämättä synny (Karlsen 2013: 98, 100). Myös osa haastatelluista ilmaisi itse oman huolensa liittyen pelin kanssa vietetyn ajan määrään ja pelausta arvotettiin kriittisesti. Kuitenkin Karlsenin mukaan näissä tapauksissa itsekritiikki liittyi pikemminkin julkiseen keskusteluun peleistä ja peliaddiktioista, eikä niinkään yksilöiden kohtuuttomaan pelaamiseen. (Karlsen 2013: 100.)

Vanhemmat säätelevät ja sovittelevat lasten ja nuorten pelaamista eri tavoilla. Peter Nikken ja Jeroen Jansz tutkivat hollantilaisperheissä käytettyjä alle 18-vuotiaiden videopeliharrastukseen liittyviä sovittelumuotoja ja rajoituksia niin vanhempien kuin lasten ja nuorten näkökulmista. He havaitsivat, että vanhemmat säätelevät lasten pelaamista ja pelisisältöjä 1) rajoittamalla pelien kanssa vietetyn ajan määrää, tutustumalla pelisisältöihin ennen pelauksen sallimista (restrictive mediation), 2) arvioimalla pelisisältöjä kriittisesti, selittämällä pelinarratiivia lapselle (active mediation) sekä 3) osallistumalla peliin lapsen kanssa (co-playing). Varmimmiksi säätelyn keinoksi havaittiin yhdessä pelaaminen sekä aktiivinen sovittelu painoalueenaan pelien positiiviset seuraukset. Näitä säätelykeinoja kuitenkin käytettiin harvoin tutkittujen perheiden keskuudessa. Nikken ja Jansz myös huomasivat, että vanhemmat rajoittivat useimmin pienten lasten ja tyttöjen videopelien pelaamista. (Nikken & Jansz 2007: 189–192, 198, 200)

Jos vanhemmat edelleen suhtautuvat tyttöjen ja poikien pelaamiseen eri tavoilla, on pelien kautta tapahtuva tunteiden säätelykin sukupuolittunutta. Miehet ja naiset hakevat erilaisia tunnekokemuksia pelien maailmasta, sillä tutkimusten mukaan miehet tavoittelevat mieluummin jännityksen tunteita ja/tai viihtymistä virtuaalisen väkivallan kautta, kuin rauhoittavia tuntemuksia. Tämä selittää osaltaan miksi sotapelit ovat suuremmassa suosiossa miesten ja poikien keskuudessa, kuin naisten ja tyttöjen. (Järvinen 2008: 109.) On huomioitava, että naisten ja tyttöjen kaipaama jännitys saattaa kummuta erilaisista pelikonteksteista kuin miesten.

Roolipelien turvallinen ja kontrolloitu ympäristö on ihanteellinen seksuaalisten teemojen tutkailuun. BDMS-aiheita, hyväksikäyttöä ja raiskausta on mahdollista käsitellä sääntöjen rajaamassa maailmassa, jossa ei ole vaaraa joutua fyysisesti vahingoitetuksi. Larp-ympäristössä on havaittu, että merkityksellisen seksuaalissävytteisen roolipelin aikaan saamiseksi pelinjohtajan on oltava tietoinen pelaajien välisistä suhteista; kuka on kenenkin ex ja ketkä eivät tule toimeen keskenään (Harviainen 2010: 112). Sosiaalisten suhteiden merkitys korostuu, kun tavoitteena on synnyttää seksuaalista jännitettä roolipelin sisälle. PD-pelissä pelaajien väliset suhteet ohjaavat parisuhteiden syntymistä ja päätavoitteiden toteutumista.



On tärkeä havainto, että roolipeleissä on mahdollista saavuttaa positiivisia tunteita, vaikka peli käsittelee fiktionaalista seksuaalista väkivaltaa (Harviainen 2010: 115). Samankaltaisia huomioita on tehty äärimmäisiä aiheita käsittelevien positiivis-negatiivisia tunteita herättävien roolipelin tutkimuksessa. Pelien *ei-hauskat elementit* (non-fun) ovat äärimmäisen hyödyllisiä, kun halutaan tutkia epämiellyttäviä ilmiöitä. Stressaavat pelitilanteet laajentavat pelaajien kokemuksenttää ja harjoittavat tunneälyä. (Montola 2014: 165.)

Pelaajien suhde PD-pelin teemoihin on kaksijakoinen; toisaalta homoeroottisuuden konstruointi tuntuu nololta ja siihen liittyy tiettyä hävettävyyttä. Tämä johtuu varmasti osaksi sitä, että roolipelien maailmaa ja fanisuhteisiin liittyviä tunteita on vaikeaa selittää ulkopuoliselle henkilölle, jolla ei ole kokemusta roolipeleistä tai fandomeista. Samalla pelaajat ehkä kokevat vapaa-ajanviettonsa olevan yksityisasia, eikä siihen liittyviä haluja tai mieltymyksiä ole tarvetta selittää tai perustella ulkopuolisille. Toisaalta taas homoeroottinen subteksti on aiheellista kritiikkiä vallitsevaa kulttuurikuvastoa kohtaan, josta on syytä tuntea ylpeyttä. Vaikka PD-pelaajat eivät täytä peliaddiktin kriteerejä ja roolipelin edustamat arvot ovat pelaajille tärkeitä, silti harrastusta peitellään. Tähän vaikuttavat paitsi pelin parissa vietetyn ajan määrä ja peliaddiktioihin liittyvät diskurssit, myös roolipelin sisältämät juoniaiheet; seksuaalisuus ja homoerotiikka, jotka vertautuvat pelaajien puheessa nettiseksiin. Vaikka nettiseksi liittyy ilmiönä suoraviivaisemmin nopeaan seksuaaliseen tyydytykseen, jonka perustana on tietty käyttäjien kasvottomuus, pelaaja löytävät yhtäläisyyksiä tämän ja PD-pelin väliltä.

Lisa Nakamuran mukaan nettiseksissä usein ilmenee identiteettistä *tietokonevälitteistä ristiinpukeutumista* (computer cross-dressing), jonka seurauksena erityisesti miehet esiintyvät naisina. Tällöin toteutetaan feminiinisyyteen liittyviä fantasioita ja haetaan aktiivisesti seksuaalisia kokemuksia kumpaakin sukupuolta olevien käyttäjien kanssa. (Nakamura 2002: 43.) Toisaalta myös PD-pelissä käydään läpi seksuaalisia fantasioita liittyen maskuliiniseen kehoon ja miesten väliseen seksiin. Kuitenkin eroottisuus on kiihottavaa vasta, kun kahden hahmon välinen suhde on perusteltavissa ja roolipeli on edennyt sääntömaailman puitteissa siihen pisteeseen, että seksi on hyväksyttävää. Roo-

lipelin sääntömaailman ja hahmokategorioiden asettamat rajoitteet erottavat PD-pelin nettiseksi kaltaisista ilmiöistä.

Eroavaisuuksista huolimatta seksuaalisten aiheiden käsittely PD-pelissä koetaan hävetävänä ja peliin liittyy tiettyä puolustusta. Roolipelin yksityiskohtia ei useinkaan jaeta vanhempien tai sukulaisten kanssa. Tutkimuksissa on havaittu, että tabu-aiheita käsittelevät roolipelit saattavat kohdata sosiaalista stigmatisointia, jolloin ulkopuoliset arvioivat kriittisesti pelien sisältämiä aiheita ja teemoja (Montola 2014: 165). Tällöin ei huomioida roolipelien voimaa todellisuutta selittävinä rakennelmina tai pelikokemuksien voimauttavia ominaisuuksia.

Seksuaalisten aiheiden roolipelausta on live larp -maailmassa käsitelty kehittämällä erilaisia pelitekniikoita, joilla seksiä ja läheisyyttä voidaan simuloida ilman, että poistutaan pelaajien mukavuusalueelta tai ylitetään yksityisyyden rajat. Esimerkiksi Ars Amandi -tekniikassa kosketetaan kädellä vastapelaajan käsivarsia tai kaulan aluetta, joka merkitsee pelimaailmassa seksuaalista kanssakäymistä (Stenros 2010: 165). Chat-huoneissa ja foorumeilla seksuaalisten aiheiden roolipelaamisessa ei kohdata fyysiseen koskettamiseen liittyviä ongelmia. Silti tekstin kautta tapahtuva eroottinen virittäytyminen saattaa osalle käyttäjistä olla helpompaa ja tehokkaampaa, kuin aiheen käsittely live larpeissa.

### **4.3 Sukupuoli ja seksuaalisuus peleissä**

Koska roolipelit näyttävät vallanneen lokeron, jossa yhteiskunnallista kritiikkiä harjoitetaan aktiivisesti, on luonnollista, että niissä myös käsitellään LGBT-identiteettejä vaipaammin kuin muissa peleissä. Roolipeleissä yhteiskunnallisia oloja ja normeja voidaan muuttaa joko roolipelaajien läpi tai heidän kauttaan (exposition) tai hyökkäämällä suoraan vallitsevaa todellisuutta kohtaan (imposition). Roolipelien leikkisä luonne mahdollistaa rajojen kokeilun ja tutkailun mitä yhteiskunnallisessa ja sosiaalisessa kontekstissa siedetään. (Stenros & Montola 2010: 25–28.) Kuten on jo mainittu, roolipelien testit ja kritiikki voivat toimia moottoreina, joiden voimalla pelaajat haluavat tehdä muutoksia myös omaan elämäänsä. Pelaajien on kuitenkin tunnettava olonsa turvalliseksi ottaakseen osaa peleihin ja luottamuksen synnyttäminen onkin olennainen osa peliä (Stenros

2014: 170). Kriittisten näkökulmien esittäminen ja esimerkiksi seksuaalisten aiheiden käsittely vaatii ilmapiiriä, jossa mielipiteitä voidaan muotoilla ilman, että poistutaan pelin synnyttämältä suoja-alueelta. Samalla pelaaja kuitenkin asettuu alttiiksi pelin reuna-alueiden läpäisevälle voimalle, jonka kautta aiheita ja olettamuksia kulkee peliin ja pelaajien käsiteltäviksi.

Videopelien tarjoamat narratiivit ja hahmokuvastot eivät sitä vastoin ole vielä täysin irrottautuneet niistä stereotyyppisistä kaavoista, joilla sukupuoli ja seksuaalisuutta kulttuurisessa kuvastossa käsitellään. Kun videopelien pelaamista ja pelaajuutta tarkastellaan suhteessa dominoiviin sukupuolistereotypioihin, havaitaan, että siinä missä naisen ruumis on peleissä usein asetettu maskuliinisen katseen kohteeksi (Lauteren 2002: 220–222), on miehen ruumiille asetettu epärealistisia odotuksia suhteessa fyysiseen voimaan ja toimijuuteen. Järvinen toteaa suhteestamme mediaan: ”As consumers of entertainment, we match our own preferences and tastes to the products that we end up liking.” (Järvinen 2008: 112). Kun mediat eivät ole omien mieltymyksiemme kanssa yhteensopivia, syntyy tarve rakentaa valtarakennelmasta poikkeavia vastakkaisia tai pääläelleen kääntyneitä maailmoja, joissa voidaan käsitellä ja osoittaa vallitsevan kulttuurintuotannon ongelmakohdat.

Seksuaalisiin vähemmistöihin kuuluvia hahmoja on synnitetty ja LGBT-teemoja käsitelty videopelien narratiiveissa jonkin verran. Lesbian, gay tai bi -identiteettejä esiintyy esimerkiksi sellaisissa suosituissa virtuaalisissa peleissä, kuin *Bully* (Rockstar Games 2006), *Mass Effect* (Bioware 2007), *Dragon Age* (Bioware 2009), *Star Wars: The Old Republic* (Bioware 2011) sekä *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios 2011). Kaikkia LGBT-teemaisia pelejä ei ole suunnattu yksinomaan aikuisille, sillä vuonna 2000 julkaistun suuren suosion kaikenikäisten pelaajien keskuudessa saaneen *The Sims* -pelisarjan perusominaisuuksiin kuuluu, ettei samaa sukupuolta olevien hahmojen välistä seurustelua, seksiä, avioliittoa tai adoptiota ole estetty (Loguidice & Barton 2009: 322).

Adrienne Shaw huomauttaa, että suuri osa homoeroottisia juoniaiheita sisältävistä videopeleistä tulee markkinoille Aasiasta. Varsinkin Japanissa ja Etelä-Koreassa pelejä ei

nähdä vain lasten ajanvieton välineenä, vaan kaikki ikäluokat pelaavat. Tämän myötä aikuisteemojen ja normatiivista poikkeavien seksuaalisuuksien kuvaaminen on luonnollisempi osa pelinarratiiveja kuin lännessä, jossa teollisuudenalaa säätelevät tuottajat, rahoitusmekanismit, ikärajat ja yleisön vastaanotto vaikuttavat pelien sisältöihin. LGBT-teemojen pelätään karkottavan heteroyleisöä ja siten laskevan pelin myyntilukua. Lisäksi pelintekijöiden huoli vanhempien reaktioista estää syvemmin käsittelemästä eri seksuaalisuuksia tai lisäämästä muutoinkaan seksuaalisia sisältöjä peleihin. Länsimaaisissa peleissä väkivallan esittäminen tuntuukin olevan sallitumpaa kuin seksuaalisuuden käsittely. (Shaw 2009: 233, 240–241, 248)

Shaw myös kyseenalaistaa olettamuksen, jonka mukaan seksuaaliset vähemmistöt kaipaisivat enemmän itseään kuvaavia identiteettejä videopeleihin. LGBT-yhteisöille saattaa olla jopa hyödyllisempää pitäytyä medialähteiden ulkopuolella, kuin tulla viitatuksi stereotyyppien kautta. Vastakarvaiset queer-luennat, kuten PD-pelin homoeroottinen subteksti, saattavat kompensoida yleisön tarvetta löytää vaihtoehtoisia representaatioita, mutta ne eivät sulje pois tarvetta heteronormatiivin haastavalle kuvastolle. Vaikka LGBT-teemojen oletetaan saapuvan pelikuvastoon ”omalla painollaan” on havaittu, että todellisuudessa teemoja syntyy kulttuurintuotantoon aktiivisen panostuksen kautta. Näin ollen peliteollisuudessakin tarvitaan seksuaalisiin vähemmistöihin kuuluvia toimijoita, joiden työpanoksen ansiosta toimittajatyön, elokuvateollisuuden ja markkinoinnin alueilla jo tuotetaan sukupuoli- ja seksuaalisensitiivisiä sisältöjä. (Shaw 2009: 229, 231–232, 234)

Pelintekijät ovat ilmaisseet, että LGBT-teemojen esiintuonti luontevalla tavalla on vaikeaa ilman, että sorrutaan toistamaan stereotyyppejä. Normatiivista poikkeavien identiteettien käsittely onnistuu parhaiten peleissä, joissa käsitellään hahmojen välisiä suhteita. Samalla on otettava huomioon pelimekaniikka ja muutoinkin pidettävä huolta, ettei seksuaalisen suuntauksen korostaminen tee pelistä pinnallista, saarnaavaa tai loukkaavaa. Luonnollisimmillaan LGBT-identiteetti voi olla yksi pelaajan eteen asetetuista valinnoista, joka vaikuttaa pelin kulkuun siinä missä muutkin ratkaisut. (Shaw 2009: 244–247)

## 5 LOPUKSI

Pelitilat, immersion elementit ja narratiivin mukana tempautuminen mahdollistavat pelikokemuksen, jonka aikana voidaan säädellä ja osin valikoida peleistä kumpuavia positiivisia ja negatiivisia tunnetiloja. Immersion ongelmiin kuuluva liiallinen upottavuus saattaa kuitenkin vaikeuttaa pelaajan ja arkielämän rytmitystä, jos pelien kanssa vieteen ennakoitua pitempiä aikoja.

Roolipeleillä on suuri potentiaali turva-alueina, joissa harjoittaa kritiikkiä. Sosiaalisia sopimuksia voidaan tarkastella ja muotoilla uudelleen, koska pelitilat ovat turvattuja ja niitä suojaa kanssakäymiselle annettu tietty sosiaalinen merkitys. Normatiivista poikkeavia seksuaalisuuksia ja sukupuoliä voidaan käsitellä roolipeleissä muita pelimuotoja vapaammin. Pelaajan oma seksuaali-identiteetti sekä kokemukset sukupuolesta vaikuttavat seksuaalisia aiheita käsittelevien roolipelien kulkuun. Samoin fyysinen minä, kuten ikä ja rotu, kumuloituvat sosiaaliseen kanssakäymiseen näennäisesti anonyymeissä tietoverkoissa. Roolipelit eivät ole suljettuja systeemejä vaan niiden ominaisuudet yhdistävät pelaajan myös ulkopuolisen maailman tapahtumiin. Asenteita, tulkintamalleja ja näkökulmia liikkuu kaksisuuntaisesti roolipelien ja arkielämän välillä.

Seksuaalisten vähemmistöjen esittäminen videopeleissä mahdollistaa normatiivin kriittisen tutkailun, mutta peliteollisuuden mekanismit asettavat LGBT-teemoille haasteita. PD-peli osoittaa, että erityisesti naispelaajille näyttäisi olevan tärkeää, että eri sukupuoliä ja seksuaalisuuksia käsitellään videopeleissä tasapuolisesti tai että pelin käsittelemät juonielementit ovat joustavia. Jos videopeliteollisuutta tarkastellaan queer-myönteisten fandomien näkökulmasta, voidaan hahmottaa, että tulevaisuudessa yleisö odottaa LGBT-identiteettien yhä voimakkaammin siirtyvän muilta kulttuurintuotannon osa-alueilta myös pelimaailmoihin.

# LÄHTEET

Bryce, J. & Rutter, J. 2002. "Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility". Teoksessa *Computer Games and Digital Cultures – Conference Proceedings*. Toim. Frans Mäyrä. Tampereen yliopisto. (s. 243–255)

Csikszentmihalyi, M. 1990/1991. *Flow. The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial.

Dovey, J. & Kennedy, H. W. 2006. *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Berkshire: Open University Press.

Dyer-Witheford, N. & De Peuter, G 2009. *Games of Empire - Global Capitalism and Video Games*. University of Minnesota Press.

Ermi, L. & Mäyrä, F. 2005. "Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analyzing Immersion." Julkaisussa *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. (s. 1–14)

Harviainen, J. T. 2012 *Systemic Perspectives on Information in Physically Performed Role-play*. Tampereen yliopisto.

Harviainen, J. T. 2010. "Pehmoydin – Sex, Death and Decadence." Teoksessa *Nordic Larp*. Toim. Jaakko Stenros ja Markus Montola. Tukholma: Fea Livia 2010. (s. 110–115)

Harviainen, J. T. 2003. "The multi-tier game immersion theory." Teoksessa *As larp grows up: Theory and methods in larp*. Toim. M. Gade, L. Thorup ja M. Sander. Frederiksberg: Projektgruppen KP03. (s. 4–9)

Hopeametsä, H. 2008. "24 Hours in a Bomb Shelter. Player, Character and Immersion in Ground Zero in Playground Worlds." Teoksessa *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Toim. Markus Montola ja Jaakko Stenros. Helsinki: Solmukohta 2008. (s. 187–198)

Juul, J. 2005. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts ja Lontoo, Englanti: The MIT Press.

Järvinen, A. 2008. *Games without Frontiers*. Tampereen yliopisto.

Karlsen, F. 2013. *A World of Excesses: Online Games and Excessive Playing*. Surrey: Ashgate.

Karlsen, F. 2010. "Addiction and Randomness." Teoksessa *Children and Youth in the Digital Media Culture*. Toim. Ulla Carlsson. Göteborg: Nordicom. (s. 157–172)

Lauteren, G. 2002. "The Pleasure of the Playable Text: Towards an Aesthetic Theory of Computer Games." Teoksessa *Computer Games and Digital Cultures – Conference Proceedings*. Toim. Frans Mäyrä. Tampereen yliopisto. (s. 217–225)

Loguidice, B. & Barton, M. 2009. *Vintage games. An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*. Boston: Focal Press/Elsevier.

Montola, M. 2014. "The Positive Negative Experience in Extreme Role-Playing." Teoksessa *The Foundation Stone of Nordic Larp*. Toim. Eleanor Saitta, Marie Holm-Andersen ja Jon Back. Knutpunkt 2014. (s. 153–167)

Montola, M. & Stenros, J. 2008. "Introduction." Teoksessa *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Toim. Markus Montola ja Jaakko Stenros. Helsinki: Solmukohta 2008. (s. 5–20)

Montola, M. 2003. "Role-Playing as Interactive Construction of Subjective Diegeses." Teoksessa *As Larp Grows Up – Theory and Methods in Larp*. Toim. Morten Gade, Line Thorup ja Mikkel Sander. Copenhagen, Projectgruppen KP03. Knudepunkt 2003. (s. 82–89)

Nakamura, L. 2002. *Cybertypes. Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*. New York & London: Routledge.

Nikken, P. & Jansz, J. 2007. "Parental Mediation of Children's Videogame Playing: A Comparison of the Reports by Parents and Children." *Julkaisussa Learning, Media and Technology* 31:2. (s. 181–202)

Pedersen, B. 2010. "Delirium – Insanity and Love Bleeding from Larp to Life." Teoksessa *Nordic Larp*. Toim. Jaakko Stenros ja Markus Montola. Tukholma: Fea Livia 2010. (s. 288–297)

Rognli, E. 2008. "We are the Great Pretenders: Larp as Adult Pretend Play." Teoksessa *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Toim. Markus Montola ja Jaakko Stenros. Helsinki: Solmukohta 2008. (s. 199–205)

Salen, K. & Zimmerman, E. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.

Shaw, A. 2009. "Putting the Gay in Games: Cultural Production and GLBT Content in Video." *Julkaisussa Games and Culture* 2009 4: 228. (s. 228–253)

Stenros, J. 2014. *In Defence of a Magic Circle: The Social, Mental and Cultural Boundaries of Play*. *Julkaisussa Digra Vol: 1, No: 2*. (s. 147–185)

Stenros, J. 2010. "Essay: Nordic Larp as Theatre, Art and Gaming." Teoksessa *Nordic Larp*. Toim. Jaakko Stenros ja Markus Montola. Tukholma: Fea Livia 2010. (s. 300–315)

Stenros, J. 2010. "Mellan Himmel och Havn – Embodied Amorous Queer Scifi." Teoksessa *Nordic Larp*. Toim. Jaakko Stenros ja Markus Montola. Tukholma: Fea Livia 2010. (s. 158–167)

Stenros, J. & Montola, M. 2010. "The Paradox of the Nordic Larp Culture." Teoksessa *Nordic Larp*. Toim. Jaakko Stenros ja Markus Montola. Tukholma: Fea Livia 2010. (s. 15–2)